

TOCHTEN: RACESPEL

1. Benodigdheden

- Telefoonboeken en andere zware onhandige dingen
- Raadseltjes

2. Uitleg

De leden racen tegen de tijd. Op elke plaats krijgen ze een raadsel, hetwelk ze eerst moeten oplossen vooraleer ze de volgende opdracht krijgen. Het gaat elke keer op tijd. Als ze te laat komen hangt er een strafopdracht aan vast:

- Ofwel wordt de tijd afgenomen van de volgende race
- Ofwel krijgen ze per twee minuten dat ze te laat zijn een zwaar ding mee te zeulen.

Hebben ze tijd over, dan mag die gebruikt worden voor het volgende spel.

De leden hebben één joker. Deze mogen ze gebruiken wanneer ze een spel niet willen doen, of wanneer ze denken dat ze teveel tijd gaan steken in een opdracht of raadseltje.

Indien de leden hun raadseltje niet opgelost krijgen, kan er raad gegeven worden in ruil voor tijd.